

ATELIER 5 : ARCHITECTURE VIRTUELLE

ARC-3500 (NRC-80497)

(A2009)

Critique 2 : Conception du Campus virtuel du MIA

19 octobre 2009, en différé

Finc.AV Wiki et Terre nouvelle (Second Life)

Responsables : Pierre CÔTÉ (Québec) ; Jean-Pierre GOULETTE (Toulouse)

<https://fincav-a09.wikispaces.com/>

Buts de l'atelier associés à cette 1^{re} phase:

- ➔ **Modéliser, simuler et concevoir à l'aide de Second Life**
- ➔ **S'initier au design par collaboration en ligne**
- ➔ **Concevoir un campus virtuel pour le programme de maîtrise interdisciplinaire en art (MIA), École des arts visuels, Université Laval.**

2^e et 3^e phases : Concevoir un Campus virtuel pour le programme MIA – RAPPEL -

Ces 2^e et 3^e phases doivent faire aboutir la réflexion sur l'AV développée depuis le début du trimestre. La conception et la réalisation par collaboration d'un campus virtuel pour MIA (maîtrise interdisciplinaire en art) se veut aussi un prétexte pour découvrir de nouveaux rapports architecturaux avec l'espace, avec soi et les autres (les avatars visiteurs) qui font aussi partie de la définition de tous lieux.

Une des pistes de réflexion peut s'établir à partir de l'avatar et de sa présence dans le métavers < <http://fr.wikipedia.org/wiki/Métavers> >. Son introduction imprime une échelle à l'espace où il s'introduit, une orientation, en fait toute une ergonomie qui lui est propre et que l'on doit respecter. Par ailleurs, il nous appartient aussi en tant que fabricants de lieux (réels ou virtuels) de se questionner sur ce rapport que nous entretenons (ou pensons entretenir) avec ces lieux virtuels (ces informations spatialisées, ces figures), "parce que toute figure spatiale n'existe que par la parole pour la nommer et par une formule pour la décrire, la figure est une condensation dont on possède la formule" (G. Teyssot). Ainsi, comment nous encodons et surtout décodons ces « figures », et pourquoi il en est ainsi ? Enfin, comment se pose cette nouvelle relation (spatiale) de l'avatar et du métavers où il est plongé, et nous.

Programmation préliminaire du campus virtuel du MIA

Le but de Finc.AV A2009 est de proposer un campus virtuel (CV) pour le programme de Maîtrise Interdisciplinaire en Art (MIA). Le programme MIA "[...] a pour objectif général d'amener l'étudiant de deuxième cycle à développer sa pratique artistique, sur les plans conjugués de la création et de la réflexion théorique et critique, dans un contexte interdisciplinaire et au sein d'une communauté d'apprentissage en réseau.

Plusieurs objectifs secondaires sous-tendent le programme.

1. Amener l'étudiant à comprendre les fondements et la méthodologie de sa pratique individuelle dans le contexte artistique et intellectuel contemporain.
2. Amener l'étudiant à développer sa pratique individuelle en interaction avec celles des étudiants de sa communauté d'apprentissage en réseau.
3. Amener l'étudiant à explorer et éventuellement à développer les capacités collaboratives de sa pratique individuelle.
4. Amener l'étudiant à développer les capacités interdisciplinaires de sa pratique."

(Extrait du site web du programme < <http://www.arv.ulaval.ca/mia/> >)

"Les candidats à la maîtrise interdisciplinaire en art peuvent provenir de tous horizons artistiques et sociaux. Il peut s'agir d'artistes soucieux d'entreprendre des études de deuxième cycle, tout en poursuivant leur carrière professionnelle déjà bien établie. Ce programme peut également répondre aux exigences des artistes établis en région qui souhaitent perfectionner

leur pratique, sans être conduit à déménager. Des artistes qui ne souhaitent pas entreprendre des études dans un cadre universitaire classique et qui veulent disposer d'horaires flexibles pour maintenir leur autonomie peuvent aussi être intéressés par la maîtrise interdisciplinaire en art. Enfin, les candidats à ce programme peuvent être des artistes qui voient un terrain d'expérimentation et de recherche dans la nature même de l'enseignement à distance et dans la participation à une communauté d'artistes en réseau." (extrait du site web du MIA)

Répondre aux besoins et aspirations de la clientèle du MIA, une cohorte potentielle de 30 étudiants par trimestre, constitue le premier défi à relever par la conception du CV de Second Life. La clientèle visée est « [d]es artistes [entre 30 et 50 ans] qui veulent retourner aux études pour approfondir leur démarche. Le programme prévu d'une durée de deux ans, avec une cohorte potentielle de 30 étudiants par année (soit une possibilité de 60 avatars) constitue le premier défi à relever pour la réalisation du CV.

Un second défi majeur pour Finc.AV A2009 est de donner une identité visuelle forte et significative au campus. Puisant dans la gamme allant de la reproduction à l'identique, par exemple celle du roché Percé, aux potentiels d'interprétation de l'AV, l'atelier adoptera comme ligne de conduite l'exploration de cette frontière méconnue entre l'actuel et le virtuel, et ce en partant du réel de ce qui nous est familier. À la recherche de cette identité, le scénario suivant est proposé. Dans un premier temps (à la phase 2), une proposition de concept de campus est élaborée, par consensus en atelier, par toutes les équipes (binômes) et par la suite (phase 3) ce concept est développé et réalisé par l'ensemble des étudiants. Ainsi, chaque binôme (un québécois et d'un toulousain) deviendra responsable de la réalisation d'une partie du campus. Enfin, une collaboration entre tous les étudiants de Finc.AV est ici essentiel et nécessaire, pour assurer la cohérence de l'ensemble du campus et de son voisinage intra et extra (Second Life). Il y a donc une dimension "urbaine" à prendre en compte dans le cadre de ce projet.

Par ailleurs, Linden Lab (LL), le créateur de Second Life, le définit comme : "un monde 3D numérique en ligne imaginé, créé et appartenant à ses résidents". La conception et réalisation du campus virtuel impliquent donc un troisième défi tout aussi important, visant à intégrer le campus au contexte et à la culture de Second Life. Il faut donc s'imprégner de leurs modes d'appropriation et d'occupation de ces lieux virtuels, de leurs modes d'habiter présentement et depuis les débuts de Second Life (dimension historique). Si réussi, le CV devra aussi être une représentation 3D interactive significative qui inspirera et nourrira la culture de Second Life et de ses résidents.

La programmation du campus virtuel est à ce stade et faute de mieux, une liste de fonctions (analogique au projet traditionnel) devant être intégrée à l'environnement virtuel, pour assurer/favoriser/assister l'expérience pédagogique du programme MIA. Liés ces fins pédagogiques, les objectifs de création du CV comprennent son utilisation comme :

- Une voie complémentaire aux forums, présentation de tables rondes et conférences traditionnelles ;
- Un environnement Synchron, immersif et interactif ;
- Un lieu d'expérimentation et d'exploration du virtuel "numérique" (ex. Sandboxes).

Les éléments de programmation suivants sont à être complétés et enrichis par les propres propositions des étudiants :

1. Un aménagement (schéma) d'ensemble du CV.
2. Une Entrée/Accueil, un accès au campus (téléhub) ; Accueil (orientation, info utile sur le campus, le programme MIA, la FAAAV, etc.).
3. Des lieux d'exposition (2D et 3D) nécessaires pour exposer les artéfacts (oeuvres) ; Lieux dynamiques de diffusion, création, collaboration (ex. scène).
4. Des lieux de rassemblement (atrium - amphithéâtre ~ 60 places), aménagé pour la projection (ex. films, etc.) ; Lieux de discussion, d'échanges (privé - public | intérieur - extérieur).
5. Des lieux de création et de travail collaboratif (privé - public), ateliers (sandboxes), espaces de cours.
6. Autres éléments... Autant de zones/espaces de transition/tampon nécessaires, facilitant les déplacements et la compréhension du campus : repères (signes), points de vue facilitant l'orientation, parcours ; structure de téléport ; Scripting, etc..

Évaluation des phases 2 et 3 (concevoir et réaliser le CV) : ces étapes reçoivent une évaluation pour le travail en binôme (cependant, chaque responsable d'atelier reste juge de l'évaluation finale de la production de l'un de ses étudiants). La critique intermédiaire compte pour 20 % de la note du cours. La critique finale compte pour 40 % de la note du cours.

Jury (en différé)

À Toulouse : Jean-Pierre Goulette, Sandra Marques.

À Québec : Jocelyn Robert, Gilles Rocheleau, Philippe Barrière, Pierre Côté.

Remises : la remise s'effectue en ligne sur Terre nouvelle (Second Life) <<http://slurl.com/secondlife/Terre%20nouvelle/128/129/182>> et le wiki de Finc.AV <<https://fincav-a09.wikispaces.com/>>. Une remise éditée après l'heure ne sera pas notée. De plus, une pénalité quotidienne et cumulative de 10% sera imposée après l'heure de la remise, soit 12:00, vendredi 20 novembre. Une copie du wiki sera prise pour valider le contenu de la remise.

REMISE : Vendredi 20 novembre avant 18:00 (T) -12:00 (Q)

Critères d'évaluation

Les évaluations doivent correspondre au degré d'atteinte des objectifs énoncés au début du plan de cours, reliés aux activités d'analyse, de synthèse, de jugement et de communication. Les critères d'évaluation qui suivent seront utilisés pour évaluer vos projets. Cependant, ils ne sont ni exhaustifs ni énumérés par ordre d'importance :

Projet CV :

A. Qualité de la Conception (60%)

1. Pertinence et qualité du concept en relation (en réponse) avec l'ensemble du CV (hypercube) et pour répondre aux besoins du programme MIA.
2. Prise en compte et intégration des éléments de la programmation du CV développés en atelier au cours du trimestre.
3. Capacité concept proposé à répondre adéquatement à la navigation et à l'ergonomie de l'avatar/utilisateur (affordance, accessibilité, caméra).
4. Capacité de la proposition à répondre adéquatement aux besoins et attentes des utilisateurs/visiteurs du CV.
5. Adaptabilité du concept (comment le concept peut-il évoluer et s'adapter à de nouveaux besoins ?)

B. Qualité des représentations (30%)

1. Qualité (cohérence) des descriptions/explications écrites (Wiki).
2. Qualité graphique du 3d (lisibilité).
3. Harmonie des couleurs/textures et leur capacité à transmettre le concept.
4. Originalité (simplicité, sobriété) et qualité d'ensemble des représentations.

C. Qualité technique (traitement numérique) (10%)

1. Qualité de la modélisation 3D.
2. Utilisation de Second Life (saisie d'image, animation, machinima, etc.) qui rendent compte du concept.
3. Travail de traitement/édition, développement/détails.

Exigences pour cette critique intermédiaire (phase 2)

Information de base à communiquer :

1. *La relation/intégration/localisation de votre concept dans l'ensemble du CV, dans l'hypercube*
2. *Une représentation 3d interactive de votre concept dans Second Life et documentée/explicquée sur le Wiki de l'atelier*

N.B. Votre présentation doit mettre l'accent sur votre concept d'un campus virtuel dans SL.

Échelle de notation des notes (Baccalauréat)

Correspondance des notes numériques et des notes alphanumériques

Valeur numérique d'une lettre		Écart admissible pour convertir une valeur numérique en lettre		Signification du résultat
A+	4,33	4,17 à 4,33	91,67 à 100,00	Travail qui témoigne de l'atteinte convaincante de l'ensemble des objectifs visés.
A	4,00	3,84 à 4,16	88,34 à 91,66	
A-	3,67	3,50 à 3,83	85,00 à 88,33	
B+	3,33	3,17 à 3,49	81,67 à 84,99	Travail qui rencontre très bien la majorité des objectifs visés.
B	3,00	2,84 à 3,16	78,34 à 81,66	
B-	2,67	2,50 à 2,83	75,00 à 78,33	
C+	2,33	2,17 à 2,49	71,67 à 74,99	Travail satisfaisant mais qui comporte des lacunes importantes à l'égard de certains des objectifs visés.
C	2,00	1,84 à 2,16	68,34 à 71,66	
C-	1,67	1,50 à 1,83	65,00 à 68,33	
D+	1,33	1,17 à 1,49	61,67 à 64,99	Travail qui rencontre tout juste les objectifs visés.
D	1,00	1,00 à 1,16	60,00 à 61,66	
E	0,00	moins de 1,00	00,00 à 59,99	Travail insuffisant qui ne rencontre pas les objectifs visés.